



FANTASTIC DIZZY

INSTRUCTION MANUAL



English Instructions

Deutsche Bedienungsanleitung



Instructions en Français

Istruzioni in Italiano



Instrucciones en Español

Handleiding in het Nederlands



Nederlandsche handleidingen



Codemasters

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the

**SEGA MASTER SYSTEM
& SEGA MASTER SYSTEM II**

FANTASTIC DIZZY



3

HOW TO PLAY FANTASTIC DIZZY™

COMPONENTS: YOUR COPY OF FANTASTIC DIZZY™
YOUR HARDWARE (PC, DIZZY™ CD-ROM, 1 WHEEL,
DIZZY™ BLU-RAY, FANTASTIC DIZZY™
DISCLOSURE OF FANTASTIC DIZZY™
WHEEL, BLU-RAY,
YOUR COPY OF FANTASTIC
DIZZY™

17

THE STORY SO FAR

THE STORY SO FAR: A MAINTENANCE
MAN IN THE GARDEN
1. PRESENTING THE STORY
LA MONTANA MAINTENANCE
THROUGH THE HISTORY OF THE
DIZZY™ MAINTENANCE
MAN IN THE GARDEN

7

HINTS AND TIPS

INDICATIONS OF COMING
TIPS, LAUNCHING
DISCLOSURE OF COMING
COMING 1. THE
MAINTENANCE MAINTENANCE
TIPS (DIZZY™)
INDICATIONS OF COMING

21

MEET DIZZY'S FRIENDS

MEET DIZZY'S FRIENDS
DIZZY'S FRIENDS
INDICATIONS OF 1. THE
COMING A LAUNCHING
TIPS (DIZZY™)
MEET DIZZY'S FRIENDS
INDICATIONS OF 1. THE
FRIENDS OF DIZZY

15

THE CONTROLS

THE CONTROLS
INDICATIONS
1. CONTROLS
THE HANDS
LAUNCH
INDICATIONS
DE LAUNCH



Dizzy

STARTING UP

1. Set up your System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the title screen appears.
4. If the title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Gerät wie in der Anleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, dass der Hauptschalter auf OFF gestellt ist, und stecken Sie das Spielkassettensystem in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Hauptschalter auf ON). Kurz darauf erscheint, entsprechend der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Hauptschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Hauptschalter wieder auf ON.

Wichtig: Das Hauptschalter mit dem Einschalten oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

MISE EN ROUTE

1. Insérez votre système de la manière décrite dans sa notice d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Insérez la cartouche de jeu correctement dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre apparaît, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF pour insérer ou retirer la cartouche.

N.B. Screenshots in this manual are from Sega MegaDrive version.

**PHONE THIS
HELPLINE
NUMBER FOR**



- EXTRA LIVES
- HIDDEN BONUSES
- MEGA CHEATS

Sei immer bereit, wenn du irgendwas nicht kriegst. Ruf an: 0891 84 6477. (0891 84 6477 ist eine kostenlose Rufnummer. Für die Preise der von Sega veröffentlichten Spiele, die nicht durch Sega selbst bestimmt werden, ist Sega nicht verantwortlich.)

INICIO

1. Preguntar al usuario cómo se describe en el manual de instrucciones.

2. Preguntar de qué el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Verificar entonces el contacto en la consola.

3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de los minutos, aparecerá la pantalla del juego.

4. Si no aparece la pantalla del juego, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Preguntar de qué el contacto está correctamente conectado. Encuentra, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Preguntar siempre de qué el interruptor de alimentación está en OFF antes de poner o de sacar el contacto.

PREPARATIVOS

1. Mantener el sistema siempre como describe en estas instrucciones.

2. Asegurarse que el sistema siempre sea descargado (OFF). Cuando reinicie la consola en la consola.

3. Activar la alimentación (ON). En breve tiempo aparece la pantalla del juego.

4. Si la pantalla del juego no aparece, apague el dispositivo (OFF).

Asegurarse que el sistema siempre sea descargado y que la consola sea siempre en modo apagado. Cuando comience a volver la alimentación (ON).

Importante: Asegurarse siempre que el dispositivo se ponga (OFF) antes de reiniciar la consola o cuando se va a jugar.

COMENZAR UN JUEGO

1. Leer instrucciones según instrucciones / instrucciones de inicio.

2. Asegurarse que siempre se cargan en el sistema de inicio. Leer reglas y condiciones de juego en la consola.

3. Si hay un problema, leer reglas y condiciones de juego en la consola.

4. Si hay un problema, leer reglas y condiciones de juego en la consola. Leer reglas y condiciones de juego en la consola.

Importante: Asegurarse siempre que el sistema de inicio se cargue en la consola y que se cargue en la consola.

HOW TO PLAY THE ADVENTURES OF DIZZY.

Dizzy has been captured by the Evil Wizard Zulu.

Only Dizzy is brave and clever enough to rescue her from a terrible fate. Leaving the safety of the Yoldak's mysterious village, Dizzy sets out on his greatest adventure!

As you walk Dizzy around, he will be prevented from adventuring further by various puzzles.

You can solve these puzzles by using the objects found along the way. To pick an object up stand Dizzy over it and press the 1 button. Dizzy can only hold 3 objects at a time.

Use UP and DOWN to select the object to DROP or USE and press the 1 button. If you want to exit the screen without dropping any objects, simply press the 1 button. To solve a puzzle, find the correct object and put it in the correct place. eg. put the key down over the door to unlock it.

COMMENT JOUER AUX AVENTURES DE DIZZY

Dizzy a été enlevé par le Malin Sorcier Zulu.

Il n'y a que Dizzy qui soit assez brave et assez intelligent pour le libérer d'un terrible sort.

Quand la sécurité du village est en danger des Yoldak, Dizzy s'engage dans sa plus grande aventure!

Tout au long de l'aventure Dizzy devra résoudre diverses l'énigmes pour passer plus loin son aventure. Vous pouvez résoudre ces énigmes en utilisant les objets trouvés tout au long de l'aventure. Pour ramasser un objet, placez Dizzy au-dessus de l'objet et appuyez sur la touche 1. Dizzy ne peut avoir que 3 objets à la fois. Afin de résoudre une énigme, trouvez l'objet correct et déposez-le à l'endroit correct, par ex. mettez la clé sur la serrure pour l'ouvrir. Appuyez sur HAUT ou BAS pour sélectionner l'objet à LACHER (DROP) ou UTILISER (USE) et appuyez sur la touche 1. Si vous voulez quitter une scène sans lâcher d'objets, appuyez simplement sur la touche 1.

HOW TO PLAY

DIZZY'S ADVENTURE - DAS SPIEL

Dizzy ist vom bösen Zauberer Zulu gefangen genommen worden. Nur Dizzy ist tapfer und klug genug, um ihn von einem schrecklichen Schicksal zu befreien. Dizzy stellt die Sicherheit des Dorfes Yoldak auf dem Spiel und macht sich auf zu seinem größten Abenteuer! Während Sie Dizzy umherlaufen lassen, wird er von verschiedenen Rätselaufgaben und Wechselaufgaben gehindert. Sie können diese Rätsel nur lösen, wenn Sie Gegenstände finden. Um diese Sachen abzuheben, stellen Sie Dizzy darauf und drücken Sie die 1 Taste. Dizzy kann 3 Gegenstände gleichzeitig tragen, um diese Rätselaufgaben zu lösen. Um diese Rätselaufgaben zu lösen, finden Sie das korrekte Gegenstand und platzieren Sie ihn an die korrekte Stelle. z.B. legen Sie den Schlüssel über das Tür-Schloß um sie zu öffnen. Drücken Sie den Auswahlpfeil OBEN/UNTEN und 1 Taste, um einen Gegenstand NACH UNTER/LAUFEN (DROP) oder NACH OBEN/ANWENDEN (USE) setzen zu können. Wenn Sie ohne Gegenstände verlassen, drücken Sie einfach die 1 Taste.

COME ESCUQUE LE AVENTURE DI DIZZY

Dizzy è stato catturato dal terribile Mago Zulu.

Solo Dizzy è tanto bravo e coraggioso da salvarlo dal suo terribile destino.

Quando la sicurezza del villaggio è in gioco, Dizzy parte per la sua più grande avventura!

Lungo il cammino, vari rompicapi impediranno a Dizzy di procedere oltre. Tu puoi risolvere questi rompicapi usando gli oggetti che trovi lungo il percorso. Per raccogliere un oggetto, metti Dizzy sopra e premi il tasto 1. Dizzy può tenere solo 3 oggetti alla volta. Per risolvere un rompicapo, trova l'oggetto giusto e mettilo nel posto giusto ad esempio metti la chiave nella porta per aprirla. Utilizza ARRINDI e ARRINDI per selezionare l'oggetto che desideri ALZARE (DROP) o USARE (USE) e premi il tasto 1. Se quieres salir de una pantalla sin dejar ningún objeto, pulsa simplemente el Botón 1.

LIFE FORCE AND DAMAGE

Dizzy starts the adventure with three lives. Dizzy will meet all kinds of evil creatures. Some may kill Dizzy immediately while others will only damage him a little bit. If Dizzy takes too much damage he will lose one of his lives. Easing frustration along the way will heal some of his damage. You can also win bonus lives by solving the sliding puzzle.

100 MAGIC STARS

Around the map there are 100 spinning stars. Each of these represents one magic unit. You must eventually collect all 100 in order to enter Zaku's magic circle and complete the game. You can use the number of stars remaining as a guide to how far through the game you are.

FORCE DE VIE ET DOMMAGES

Dizzy débute son aventure avec trois vies. Tout le long du parcours, il rencontrera des créatures maléfiques ou des situations dangereuses qui peuvent immédiatement le tuer ou bien augmenter ses dommages. Il est possible de réduire les dommages en manipulant des fruits. Une vie bonus peut être gagnée en résolvant l'Énigme Glissade Magique de Theo.

100 ÉTOILES MAGIQUES

Au tour de la carte vous serez capable de trouver et collecter 100 Étoiles Magiques. Vous devez toutes les collecter pour rentrer dans le tour du château de Zaku. Vous pourrez voir de combien vous êtes éloigné du jeu grâce au nombre d'étoiles restantes.

LEBENSKRAFT UND SCHADEN

Dizzy beginnt sein Abenteuer mit drei Leben. Auf seinem Weg wird er böartigen Kreaturen begegnet oder in gefährlichen Situationen geraten, die ihn sofort töten oder ihn Schaden zufügen lassen. Schaden kann durch Essen von Obst verringert werden. Bonusleben können Sie gewinnen, indem Sie Theo's Magic Sliding Puzzle (das magische Schiebepuzzle) lösen.

100 MAGISCHE STERNE

Auf der Landkarte verstreut können Sie 100 magische Sterne finden und sammeln. Um in Zaku's Turm im Schloss hinaufzukommen, müssen Sie alle 100 sammeln haben. An der Anzahl der verbleibenden Sterne sehen Sie, wie weit Sie im Spiel gelangt sind.

LINHA VITALE E DANNI

Dizy inizia la sua avventura con tre vite. Lungo la strada, incontrerà creature maligne o situazioni pericolose che potranno ucciderlo, allucinarlo oppure aggredirlo. I danni e i danni si possono ridurre mangiando frutta. Si possono vincere vite premio risolvendo il Rompicapo Magico o facendo di Theo.

150 STELLE MAGICHE

Sulla mappa potrai trovare e raccogliere 150 Stelle Magiche. Le dovrai raccogliere tutte per poter penetrare nella Torre di Zaka all'interno del tuo castello. Controllando il numero di stelle rimaste, potrai vedere a che punto del gioco ti trovi.

FUERZA DE VIDA Y DAÑOS

Dizy inicia su aventura con tres vidas. A lo largo del camino se encontrará con malvadas criaturas o peligrosas situaciones que puedan matarlo inmediatamente o someterlo a daño. El daño puede ser reducido comiendo fruta. Se pueden ganar vidas extra resolviendo el Rompecabezas Mágico o haciendo de Theo.

150 ESTRELLAS MAGICAS

Alrededor del mapa podrás encontrar y recoger 150 Estrellas Mágicas. Debes recogerlas todas para entrar en la Torre de Zaka en tu castillo. Pudiendo ver en qué punto del juego te encuentras por el número de estrellas que quedan.

CASTLE STREET



Palace Guard

AN EXAMPLE PROBLEM AND HOW TO SOLVE IT.

Laser on in the game, high in the tree house there is a platform which is too high to jump onto. Attached to this platform is a rope and a hook. At another part of the rope close by there is a weight. You can pick up the weight, take it to the tree house, attach it to the hook and bring the rope down so where you can jump on it.

UN EXEMPLE DE PROBLEME

Juste après la cabane de Dicky vous pouvez trouver une large planche de bois. Si vous la prenez et la déposez sur le trou rempli de piquets, cela créera un pont et Dicky pourra alors traverser.

EIN BEISPIELPROBLEM

Neben Dicky's Hütte findet man eine breite Holzplanke. Wenn Sie diese auf den eingestrichelten Pfählechen tragen und darüberlegen, gibt das eine Brücke und Dicky kann laufen.

ESEMPIO DI PROBLEMA

Proprio accanto alla capanna di Dicky, trovate una Grossa Tavola di Legno. Se la portate qui alle fosse degli spuntoni e ce la appoggiate sopra, formate una passerella e Dicky può così attraversare.



SPOOKY FOREST



WALK THE PLANK



Rockwart the Troll

UN EJEMPLO DE UN PROBLEMA

Justo al lado de la casa de Daisy, puedes encontrar un Gran Tablón de Madera. Si lo llevas al fondo de los pinchos abajo y lo colocas en el suelo, creará un puente y Daisy podrá cruzar entonces.

**ESIMERK-
KI-ONGEL-
MA JA KUINKA
RATKAISET SEN**
Myöhemmin pelissä, kirkkaalla puuhun rakennetaan siltaa sin-
taanko, mikä on sin kirkkaalla hypättäväksi. Kännyksen tähän raka-
nnetaan on kappi ja laudat. Kattotähtien
kattotähtien lähelle on paino
Voi painaa painon, viedä
sen puuhun rakennetaan
maahan, kinnittää sen
laudat ja tuoda rampin
alas pelikasaan, josta voit
hypätä siihen.

ETT PROBLEM-EXEM- PEL, OCH NUR MAN LÖSER DET

Senare i spelet kommer
du högt upp i trädet
och finns en bräda som
bärfar sig för högt upp
för att man ska kunna
hoppa upp på den.
Fästas på denna bräda
är att nå och en bro.
Väl en annan plan på kar-
tan alldeles i närheten
finns en vika. Du kan plac-
era upp viken, förs den till
trädet, fästa den på
trädet och därmed få en
ramp att en nöd du kan
nå när du hoppar upp.

DIT IS EEN VOOR- BEELD OM JE TE LATEN ZIEN HOE JE PROBLEMEN OP KUNT LOSSEN.

Vervolg is het spel zal
je hoog in de boomhut
een platform zien. Er is
een boom met een haak
aan dit platform vastge-
maakt. Niet ver daar van-
daan, op een ander
gedeelte van de kaart die
je een gewicht. Je kunt
het gewicht ophangen en
het meenemen naar de
boomhut, het aan de haak
bevestigen om de helling-
baan het gewicht naar
beneden te brengen, om
erop te kunnen springen.



Daisy



HELP ME DIZZY!



CASTLE CAPERS

HOW TO PLAY THE SLIDING/SWAPPING PUZZLE

If you come across one of these, there is a bonus tile to be had if you can slide it before the egg timer runs out! You'll see a flashing square over the top left block of the scene. You can move this UP, DOWN, LEFT or RIGHT using your control pad. Press and hold the I button whilst pushing in a direction to swap the square you are on with the adjacent square. In this way you can unscramble the picture. Watch out for some variations on this puzzle - you'll have to work them out for yourself!

COMMENT JOUER A L'ENIGME GLISSANTE MAGIQUE DE THEO

Pour remporter une étoile de plus devez faire glisser tous les blocs dans leur position correcte avant que le sablier a coulé ne se soit écoulé! Vous pouvez déplacer la case brillante en utilisant HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE sur votre bloc de commande. Appuyez sur le bouton I en même temps que sur une direction pour échanger le bloc sur lequel vous trouvez avec le carré adjoint.

HINTS AND



THEO'S MAGISCHES SCHIEBPUZZLE

Um ein Extraleben zu gewinnen, müssen Sie alle Blöcke in die korrekte Position schieben, bevor die Eieruhr abläuft. Sie können das blinkende Quadrat bewegen, indem Sie OBEN, UNTEN, LINKS oder RECHTS auf Ihrem Steuerpad drücken. Halten Sie die I-Taste zusammen mit einer Richtung gedrückt, um den Block, über dem Sie sich befinden, auf sein Nachbarfeld zu bewegen.

COME ENIGLIARE IL ROMPICAPO MAGICO A INCASTRO DI THEO

Per ottenere una vita in più dovete incastare tutti i blocchi nella posizione giusta prima che scada il contasecondi!

Puoi muovere la casella lampeggiante usando SU, GIÙ, SINISTRA o DESTRA sulla pad-convorsa. Per spostare il blocco su cui ti trovi su una casella adiacente, devi premere il bottone I e premere contemporaneamente la direzione.



SHIP WRECK



BUBBLE TROUBLE

HINTS AND TIPS

COMO JUGAR EL MAGICO ENCHA CONSEJO DE THEO

Para ganar una vida extra debes dedicar todos los bloques en su posición correcta antes de que expire el tiempo en el juego!

Puedes mover el cuadrado detallado utilizando ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA en su plataforma de mando. Mueven al Bloque 1 apropiado al mismo tiempo que una dirección para cambiar del bloque sobre el que se encuentra al cuadrado siguiente.

KUNHA PELAA LUKUYARI- TOPELA

Jes loydet phien nixti, palikstone on bonutalana, jos ennat ratharisa een annan nuuskallon loppumista? Näin viikotkaan nähen kälän vaimon ystävänsä ylä. Vain luvut- tua että TILDS, ALAS, VASEMMALLE tai OIKEALLE siirtolappien avulla. Puna 1-painikke ja pidi sen disappearance ystävänsä phien muut- taen viikotkaan nähen, jolla olen, vaimon ystävänsä nähen. Tällä tavoin voit selvittää kytin. Pidi silmällä, tämä pulman muuttaminen - phien on vaikeinta se on!

HUR MAN SPELAR GUS-FUSSLET

Oen du träffar på en an- denka kan du vinna ett bevisst. om du läser det denna aggloroch riknar med till höft Du kommer att se en blinkande ruta över den övre raderna delen av paragrafen. Du kan flytta den uppåt, nedåt, till vänster eller höger genom att använda din styrelse. Tryck på, och håll ner, Knapp 1 medan du trycker i valfri riktning för att kunna kyla ut den ruta du står på med rutan till. På så sätt kan du bringa ruta 1 till den Se upp för var- tigan på detta spel - du måste lossa dem på egen hand!

DE GLIJENDE WISSELPUZZEL

Als je een glijdende wisselpuzzel ziet, en je kunt hem oplossen voordat de zandloper leeg is, krijg je een extra leven. Je ziet een rolf met linkshanden een figuurtje verken over een blokje heen. Je kunt de blokje met gebruik van de richtingspfeils naar BOMEN, BENEDEEN, LINKS of RECHTS bewe- gen. Druk op toets 1 en houd hem ingedrukt ter- wijl je op een richting drukt om het verkenje waarop je bent, te verro- teren met een aangren- zend verkenje. Op deze manier kun je de verken- jes een elkaar passen, zodat ze een glimpje von- nen. Kijk uit naar ver- kenjes op deze puzzel - je moet ze zelf zien op te lossen!

HOW TO USE THE ROPE

The rope is handy for getting across chasms which are too wide to jump. Unfortunately, there has to be a hook over the chasm for Dizzy to attach his rope to. Put Dizzy in a good position for starting his swing, and then use the rope by pushing your I-Button while the rope is in any space on your OBJECTS HELD window in the bottom panel.

COMMENT UTILISER LA CORDE

Dizzy ne peut utiliser la corde que lorsqu'il y a un crochet au dessus du trou à sauter. Placez Dizzy dans une bonne position pour commencer son balancement, ensuite, tandis que vous tenez la corde appuyez le bouton I sur le bouton I.

VERWENDEN DES SEILS

Dizzy kann das Seil nur dann benutzen, wenn sich über der Spalte, über die er springen muß, ein Haken befindet. Geben Sie Dizzy eine gute Ausgangsstellung, um den Schwung zu beginnen, während er das Seil hält; dann benutzen Sie es durch Drücken der I-Taste.

COME USARE LA CORDA

Dizzy può usare la Corda per saltare un vuoto solo quando vi è un gancio sospeso sopra. Metti Dizzy in una buona posizione per iniziare l'oscillazione mentre tiene la corda, e poi usala premendo il Bottone I.

HOT STUFF



COMO USAR LA CUERDA

Disay sñlo puede usar la Cuerdita cuando hay un gacho saliendo la brecha a saber Coloca a Disay en una buena posición para empujar su balanceo mientras está agarrado a la cuerda y desfogar suale aprendiendo el Bolo. I

KUINKA KAYTÄT KOTTTA

Kotkella pilkun komeasti yllä kullajan, jotka ovat lään leivissä hyönteisillä. Valokuvavasti - kukaan ylläpuolella on olivat kukaan, johon Disay on komeasti komeasti. Sitten Disay hyvin aloittamisen hahmossa, ja sitten kyllä kyllä paimella. I-painetta kyllä on oltava niistä kahden tilassa alajärvenissä olevassa HALLUSSA OLEVAT ARTIKKELEIT komeasti.

HUR MAN ANVÄNDER REPET

Repet är bra att ha när man ska ta sig över kyllan som är för breda för att kopas över. Det måste dock kallas en kylla över kyllan där Disay kan kalla om rep. Placera kyllan i en lämplig position inför sväpet, och använd dig sedan av repet genom att trycka på den i knäpp medan repet befinner sig var som helst i spegeln. OBJECTS HELD (Hållna föränd), i flera längd ned.

HET TOUW GEBRUIKEN

Als je een kloof moet over-
steken, die zo breed is dat
je er niet overheen kunt
springen, komt het touw
goed van pas. Jammer
genoeg moet er boven de
kloof een haken zijn, waaraan
Disay z'n touw kan vast-
maken. Zet Disay in een
goede positie om z'n oever
te bereiken en gebruik dan
het touw door op tussch t
te drukken, oever! Het
touw is het venster te zien
is. De onderste regel op
het scherm OBJECTS
HELD (VASTGEHOUDEN
VOORVERPEN).



Pogit



GOING UP



THE STORY SO FAR.....

The land of the Yoldfolk had always been a safe and peaceful place. The Yoldfolk themselves, with their oval shaped bodies and bright red gloves and boots, lived in treehouses high in the forest.

They spent their days exploring the forest and mining diamonds, to trade with the trolls in the neighbouring town of Kaldor. This had been the tradition for as long as anyone could remember.....that was until that fateful day when a dark stranger came to the land.

The stranger, known as Wizard Zaks, wore a long black cloak and a pointed hat which shaded his glowing eyes. He took over Kaldor Castle, and summoned the head of the Yoldfolk.

Grand Doozy went to the castle, only to be greeted by armour clad trolls carrying axes. He introduced himself as a friend, but Zaks ordered the guards to seize him. Grand Doozy cunningly conjured over their heads and escaped. From that day forward, the Yoldfolk have lived in fear of Zaks and his evil powers.

One day, Doozy and his girlfriend Daisy, were walking in the forest when the sky turned black, and Zaks cast an evil spell over the Yoldfolk. A large bird swooped down and carried Daisy away to Zak's newly built castle in the clouds.

It is now up to Doozy to undo Zak's evil spells on his friends, and rescue Daisy from his evil clutches.

L'HISTOIRE JUSQU'À MAINTENANT

Le pays de Yoldfolk avait toujours été un endroit sûr et pacifique. Ses habitants, caractérisés par leurs corps ovales, leurs gants et leurs bottes rouges, vivaient dans des maisons nichées au sommet des arbres de la forêt.

Ils passaient leurs journées à explorer la forêt et à exploiter les mines de diamants, afin de faire du commerce avec les trolls de la ville voisine de Kaldor. C'était une tradition de longue date... qui allait durer jusqu'à ce jour fatal où un étranger étrange arriva dans le pays.

L'étranger, connu sous le nom de Sorcier Zaks, portait une longue cape noire et un chapeau pointu qui cachait ses yeux lumineux. Il s'empara du château de Kaldor, et fit venir le chef de Yoldfolk.

Le Grand Doozy se rendit au château, et y fut accueilli par des trolls armés de haches et protégés d'armures. Il se présenta comme un ami, mais Zaks ordonna aux gardes de s'emparer de lui. Le Grand Doozy réussit à faire un sort perfide au dessus de leurs têtes et s'échappa.

Depuis ce jour les habitants de Yoldfolk ont vécu dans la peur redoutant les pouvoirs magiques de Zaks.

Un jour Doozy et sa bien-aimée Daisy, se promenaient dans la forêt, quand soudain, le ciel s'obscurcit, et Zaks jeta un sort magique sur Yoldfolk. Un grand oiseau s'abattit sur Daisy et l'emporta dans le nouveau château de Zaks, construit dans les nuages.

Doozy doit maintenant briser le sort qui a été jeté sur ses amis, et sauver Daisy des griffes de l'effrayant Zaks.

WAS BISHER GESCHAH.

Das Trolldoll-Land war stets ein Ort des Friedens und der Geborgenheit gewesen. Die Trolldolls, leicht zu erkennen an ihren orangefarbenen Körpern und den leuchtend roten Halsketten und Zwickeln, lebten in Baumhäusern hoch über der Erde.

So verbrachten ihre Tage damit, den Wald zu erkunden und in ihrer Heimat Diamanten zu finden, um damit den Trollen in der benachbarten Stadt Kaldor Handel zu treiben. Das Trolldoll-Gebiet war das nur schon Trolldoll... bis an jenen schicksalhaften Tag, an dem ein dunkler Fremder in ihren Land aufbrach.

Dieser unbekannte Fremde, bekannt als der Zaskener Zask, trug einen langen, schwarzen Umhang und einen großen, spitzen Hut, unter dem er seine durchdringenden Augen verbarg. Er ritt die Burg Kaldor an sich und behielt dem Anführer der Trolldolls, sich selbst belügen ansehend.

Das Dazzy machte sich auf den Weg zur Burg, wo er bereits von den Asen bewachten Trollen in schweren Kämpfen anwesend war. Er gab ihnen zu verstehen, daß er ein Freund gekommen war, aber Zask behielt den Wächter für gelingsamen. Das schloß das Dazzy gelang es jedoch, sich über ihre Köpfe hinwegzusetzen und in zu kommen.

Am diesem Tag brachen die Trolldolls das kleine Zaskener Zask und seine schwarze Mägen.

Einige Tage nach dem Dazzy und seine Freunde Dazzy einen Spaziergang durch den Wald, als sich plötzlich der Himmel verfinsterte und Zask die Trolldolls mit einem leuchtenden Ruch belagte. Ein rascher Vogel stürzte sich auf Dazzy und lag mit ihr nieder - direkt zu Zask neu erbauter Wallenburg.

Jetzt liegt es an Dazzy, einen gewissen Ruch abzuheben, mit dem Zask Dazzy Freunde belagert hat, und Dazzy hat den Kriegen des Himmels Zaskener zu helfen.

I PRECEDENTI DELLE STORIA...

La terra del popolo dei Tuoiti è sempre stata un luogo pacifico e sicuro. Il popolo dei Tuoiti, creatura dal corpo ovale con guanti e stivali color rosso vivo, abitava nelle case sugli alberi.

Passavano le giornate ad esplorare la foresta e ad estrarre diamanti dalle viscere che poi vendevano ai Troll nella vicina città di Kaldor. Questo era stato da tempo immemorabile la loro vita quotidiana. Fino a quel giorno fatale in cui un misterioso forestiero era giunto in quella terra.

Il forestiero indossava un lungo mantello nero e un cappello a punta che nascondeva i suoi tratti occlusi. Era il Mago Zask. Questo si era subito insediato nel castello di Kaldor e aveva convocato il capo del popolo dei Tuoiti.

Grand Dazzy si recò al castello dove fu accolto dai Troll sapienti di cortare e armati di arco. Si presentò come un amico, ma Zask ordinò alle guardie di prenderlo. Con una capriola, Grand Dazzy riuscì a scappare passando sopra le teste delle guardie.

Da quel giorno in poi, i Tuoiti hanno vissuto temendo Zask e suoi potenti maliziati.

Un giorno Dazzy e Dazzy, la sua ragazza, stavano passeggiando nella foresta quando il cielo si fece scuro: era Zask che aveva lanciato un incantesimo malefico sui Tuoiti. Un grido cupo si alzò in pancia su Dazzy e la porta nel nuovo tempio di Zask era la rivolta.

Adesso tocca Dazzy che dovrà liberare i suoi amici dall'incantesimo e salvare Dazzy dalla griffa del malvagio Zask.

LA HISTORIA HASTA AHORA...

La tierra de los Taldéls siempre había sido un lugar seguro y pacífico. Los Taldéls, con sus cuerpos oscuros y sus brazos y piernas de color rojo brillante, vivían en el bosque, en aldeas cubiertas con sus árboles.

Se pasaban el día explorando el bosque y trabajando en los muros de diamantes, los cuales utilizaban para comerlos con los trozos de la roca cristal de Kaidor. Hasta donde la memoria alcanzaba, la tribu había sido siempre así... Hasta aquel horrible día en que un oscuro y aterrador personaje llegó a la tierra de los Taldéls.

El aterrador, conocido como Wizard Zelo, llevaba una larga capa de color negro y un sombrero puntiagudo que escondía sus ojos de fuego. Formó posesión del castillo de Kaidor y llevó a su presencia al jefe de los Taldéls.

Grand Dazy fue al castillo y le recibieron mal, portando flechas y venenos con armaduras. Él se presentó como un amigo pero Zelo ordenó a los guardias que lo prendieran. Grand Dazy, de forma muy astuta, pudo salir antes de ser cubierto con un velo mortal y escapó.

Desde ese día, los Taldéls han vivido asombrados por Zelo y sus diabólicos poderes.

Un día Dazy y su hijo Dazy han pasado por el bosque cuando de repente el cielo se oscureció y Zelo bajó a los Taldéls. Lanzaron un gran objeto descendió y se llevó a Dazy al castillo que Zelo había construido en las nubes.

Ahora, depende de Dazy si romper el hechizo que Zelo ha lanzado sobre sus amigos y rescatar a Dazy de sus maldades graves.

WAT ER TOT NU TOE IS GEBEUDD...

Het land van de Taldéls was altijd een veilig land geweest, want er heerste vrede. De Taldéls zelf zagen er leuk uit... ze hadden zwarte lichamen en droegen helderrode handschoenen en kanten, ze woonden in boomhutten, sloeg in het rood.

Ze brachten hun dagen door met het verkennen van het woud en het zoeken naar diamanten in de diamantenmuren. Ze gebruikten de diamanten om fondel te krijgen met de troffen in het rood gingen plukken Kaidor. Dit deden ze al eeuwen al ze ook hartstikke handig... tot die noodlottige dag, toen er een donkere vreemdeling in het land arriveerde.

De vreemdeling heette Wizard Zelo, hij droeg een lange zwarte cape en op zijn hoofd had hij een puntige hoed, waaronder zijn glimmende ogen verscholen zaten. Hij verscheen zich in het kasteel van Kaidor en verbod het hoofd van de Taldéls.

Grand Dazy ging naar het kasteel. Hij werd aangehouden door de wachters die wapenrusting droegen en bleef bij zich hebben. Hij wilde zich weer en zei dat hij een vriend was, maar Zelo gaf zijn mannen het bevel hem gevangen te nemen. Gelukkig sprong Grand Dazy met een grote sprong over het hek en ontsnapte.

Vanaf die dag leefden de Taldéls in angst voor Zelo en zijn heile krachten.

Op een dag waren Dazy en zijn vriend Dazy in het woud aan het wandelen. Plotseling werd de hemel donker en Zelo kwam naar de Taldéls. Er kwam een grote vogel uit de lucht die Dazy met zich mee nam naar het kasteel in de wolken, die Zelo nu had laten bouwen.

Nu moet Dazy de betovering van Zelo verbreken en Dazy uit zijn duistere ratten.

MILYDORF'S FRIENDS

This is the guy who can give you
an extra life if you complete a
chilling puzzle.

This is Bob Garos. Complete six dragon mazes
and you extra life!

This is the good Zauberer. Stellen Sie sein magisches Pärke
fertig, und Sie gewinnen ein Extraleben!

This is Hago Buena. Complete il suo rompicapo
magico per avere una vita in più!

This is Bruno Buena. Completa tu magico
Mago per conseguire una vita extra!

Sau-Cherry mere les
mon salicambien
leson circendien
pon elies.
Hauwinkender la
konvort konvort
pafus, cefus, fufus, ventus.
Tand on se levart, jels nol ames amesle yfendurion
elieses, pon konvort, fufupafus fopparon.

Det här är den kille som kan ge dig en extra
liv om du fullgör en golf-pussel.

Det är dogens die je een extra leven kan
geven als je een wondpuzzel afmaakt.



The good magician Theodore



Shamus the Leprechaun

NEED TO
PERFORM

Things are never boring while
the happy
leprechaun is around.

Shamus le Parfides. Vous aurez besoin de
son or!

Shamus der Kobold. Sie werden sein
Gold brauchen!

Shamus il Folletto. Avrai bisogno del
suo oro!

Shamus el Duende. Necesitarás
su oro!

Et iléyáxy dárán órnáthán élné-
lékán ólléxyá pákúth.

Man har aldrig enliget sin datter glade
erfandere år i leprechaun.

Als deze verdigt het er is, verveel je je nooit.



MEET GUY'S FRIENDS

The angry character drives a hard bargain but you'll need to meet his terms before you can complete the game.

Le Garde-magasin, Vous serez heuux de faire affaire avec ses prix!

Der Kaufmann, Sie müssen wohl seine Preise zahlen!

Il Bottegino, Dovrai pagare il tuo prezzo!

El carente, Tendrás que pagar su precio!

Tärsä viikasin hähne pöidä täpselt puoleen,
mutta ensin on täytettävä hänen tilaansa, ennen
kuin voit suorittaa paini tappaus.

Dovrei arge figor de hard i affier, man da mörre vör
dig lönn handera för att kunna slutföra spelet.

Diese boosaardige figuur stelt harde voorwaarden,
maar je moet eraan tegengaat komen, voordat je het
spel kunt afmaken.



The Shopkeeper

MULTI-CULT MEMOIR



Prince Clumsy

A lonely Prince in search of true love.

Prince Maléolo: A la recherche de l'amour, toujours
avec mauvais résultats!

Prince Tapsig, Sucht nach Liebe, aber immer ein Scheitern
an Ort

Il Principe Goffo. Cerca l'amore in tutti i
posti sbagliati!

El Principe Torpe. Buscando amor, en
todos los lugares equivocados!

Maandien prince etalimiedu todefitika
relikareta

En annan prins på jakt efter
sitt kärlek.

En verstaas prins, op zoek naar
de ware liefde.



MEET MY FRIENDS

Plaza, veel wat sang.
That's how his friends describe his good
songs.

Captain Jack the Pirate. Prettie like a melody,
with no justice in his heart!

Scholarship boy the Pirate. Knew his way
around, but his heart was
different!

El Pirata Carlos Pardo.
Pop songs everywhere, no
one failed!

El Pirata Perverso Pardo was
celebrated: pero nadie se pudo
confiar en él!

Wah, yaho (a hah!)
Tieren können jetzt keine küssen
können ihre partner!

Wah, gryn och stänk.
Det är så hans mormor beskriver
hans gode stank!

'Gang, boomerang en ganset'
Das sagen die wunden über die
gute eigenschaften!



Blackheart the Pirate

CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD - 5 YEAR GUARANTEE

CodeMasters Software Company Ltd warrants to the original purchaser only of the CodeMasters game that the medium on which the computer program is recorded (the cartridge) is free from defects in materials and workmanship and it will continue to function for a period of 5 years from the date of purchase.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defective CodeMasters game cartridge has been through REPAIR, UNWARRANTABLE USE, TAMPERING, MISUSE/TREATMENT OR NEGLECT.

CodeMasters agrees for a period of 5 years to either replace or repair at CodeMasters expense, free of charge, the CodeMasters game cartridge found not to meet CodeMasters agreed warranty postage paid with proof of date of purchase.

Replacement of the game cartridge found not to meet CodeMasters express warranty and returned to CodeMasters by the original purchaser within 5 years of purchase, is the full extent of CodeMasters warranty obligations under the purchaser's statutory remedy.

The warranty and the use of all other warranties and conditions and all warranties and conditions express or implied, including but not limited to, implied warranties and conditions of merchantability and fitness for a particular purpose and those arising by statute or otherwise in law or from a course of dealing or use of trade are all expressly excluded.

In no event will CodeMasters be liable for any special incidental or consequential damages resulting from possession, use or exploitation of the CodeMasters game cartridge.

The express warranty above gives you specific rights and you may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction. Some jurisdictions do not allow the restriction or limitation of incidental or consequential damages or limitation on how long an implied warranty or condition last, so the above limitation or restriction may not apply to you. Any exclusion or limitation shall not be applicable to the extent it is prohibited by the law of any jurisdiction and each provision shall be severed from the rest of these terms.

Customer Service Department • CodeMasters Software Company Ltd • Lower Farm House • Borethorpe • Southam • Warks • CV31 0DN

FANTASTIC DUEZY has been produced by the CHAPELSON team

- © 1999
1. Chris Leigh-Gibbins: Programmer (14 loc) Ashley Hogg: Programmer (14 loc) The Oliver Twins: Original Design & Programming (8 loc)
2. Chris Gray: Programmer & Music (8 loc) Paul Griffiths: Programmer (8 loc) Ed Hickman: Programmer (8 loc)
3. John Thomas: Artist (8 loc & 14 loc) John Wood: Artist (14 loc) Paul Ogilby: (8 loc) Robbie Garman: Artist (8 loc) Darren Teasdale: Artist (8 loc)
4. CHAPELSON Associates involved in the project are:
Paul Williams: Programmer (8 loc) Paul Semmonds: Music (14 loc) Phil Gray: Music (8 loc)

Codemasters™



© The Codemasters Software Company Ltd (Codemasters) 1992. All Rights Reserved. Codemasters and Formula 1 are trademarks, being used under license by Codemasters Software Company Ltd. BGP is a trademark of Bepi Motorised Ltd. Codemasters, F1 Grand Prix, Championship, and World, Ltd, Private in UK.

BGP is a trademark of Bepi Motorised Ltd

© Codemasters Software Company Ltd 1992 Tel: 047 (045) 702 814122

1992 2/1024-00